el guía

No. 29 - JULIO DE 1975



PLAN VACACIONAL

recuerdos de CHAMACO ⑨

Guión: Fidel Morales   Dibujos: Yordi



el guía

Inscripta como impreso periódico en la Dirección Nacional de Correos, Telégrafos y Prensa. Permiso No. 81215/241.
Boletín mensual editado por el Consejo Nacional de la UPC.
Directora: Haydée Pulgarón. Redactora: Mercedes Suárez y colaboradores.
Diseño, Formato e Ilustración: Caridad Jiménez.
Redacción: Paseo No. 752 esquina a 15, Vedado. (Impreso en los talleres de Juventud Rebelde).

INTRODUCCION

Para el desarrollo del Plan Vacacional durante los meses de julio y agosto con los niños de la enseñanza primaria deben tenerse en cuenta los siguientes objetivos fundamentales:

Primero: Organizar y desarrollar un plan de actividades para los hijos de trabajadores durante el período vacacional.

Segundo: Realizar un plan de actividades que responda fundamentalmente a los objetivos de la Organización, de acuerdo a las posibilidades que exista a cada nivel.

PLAN DE ACTIVIDADES DE LA UPC PARA LAS VACACIONES

Durante el período vacacional la Unión de Pioneros de Cuba, en coordinación con las demás organizaciones de masa, preparó un variado programa de actividades para todos los pioneros y niños del país, que no están comprendidos en la matrícula priorizada, partiendo de los lineamientos generales siguientes:

El Plan de Actividades contará de cinco vertientes fundamentales:

—Actividades Nacionales.

—Actividades para Campamentos de pioneros.

—Campamentos Vacacionales.

—Zonas Afectadas.

—Atención a los Guerrilleros de la Enseñanza.

Este programa responderá fundamentalmente a los objetivos de la Organización de los Pioneros, y las posibilidades que existen a cada nivel, para su desarrollo, por lo que no se pretende con el mismo abarcar a todos los pioneros del país diariamente.

En tal sentido la UPC elaboró el programa de las actividades que se realizará durante el período vacacional.

Para el desarrollo y realización del Plan de Actividades se creó a todos los niveles una Comisión presidida por la UPC e integrada por el CNC, INDER, FMC, CDR, ANAP, y otros organismos que se consideran necesarios.

El Plan de Actividades tendrá como principio organizativo, disponer capacidades de instalaciones recreativas, culturales, deportivas, etcétera., y llevar en forma programada los destacamentos de pioneros atendiendo a una distribución racional que se haga en los municipios y regiones.

La UPC podrá además, organizar actividades especiales en este período, como por ejemplo: de carácter patriótico-militar, productivas, competencias, encuentros, festivales, excursiones, caminatas, campismo, etcétera.

Se consideran actividades nacionales a los efectos de este plan:

—Juegos escolares.

—Festivales Pioneriles de la Cultura.

—Asalto Simbólico al Cuartel Moncada y Bayamo.

—Día de los Niños.

—Encuentros de Jefes de Escuela y Destacamentos.

—Campamentos Internacionales.

—Salón Internacional de Artes Plásticas.

—Vuelta Cultural Pioneril.

Los organismos del Estado pertinentes, como apoyo a este programa de actividades y en coordinación con la UPC, darán sesiones especiales de cine, abrirán parques infantiles de recreación, efectuarán actividades culturales y deportivas donde asisten los destacamentos de pioneros y niños en general en el período comprendido desde el 15 de julio hasta el 30 de agosto.

Todos los campamentos, círculos y palacios de pioneros se pondrán a disposición de la propia programación de los destacamentos.

En el caso especial de los Campamentos Vacacionales asistirán como estímulo los mejores destacamentos, guerrilleros de la enseñanza y los pioneros de zonas afectadas. También se utilizarán como centros de preparación de los pioneros que tengan cargos y responsabilidades en las estructuras de la UPC de acuerdo a las necesidades y posibilidades.

Se crearán campamentos en coordinación con otros organismos como por ejemplo: FAR, MININT, INDER, etc.

Los ejecutivos municipales entregarán a los equipos de guías las diferentes actividades que se organizarán en el período vacacional y éstos a su vez confeccionarán el plan para julio y agosto, incluyendo las iniciativas que se puedan desarrollar con sus propios medios.



Tradicionalmente los niños cubanos han jugado a las rondas manifestando un pleno goce con esta actividad que ofrece una variedad extraordinaria y de las cuales ofrecemos algunas:

RONDAS DE NARRACIONES

ORGANIZACION: Todos los pioneros colocados en círculos se toman de las manos (el activista debe formar también parte de la ronda).

DESARROLLO: El juego comienza a la voz del activista que dirá: "A la ronda, ronda de narraciones el pionero x narrará montones". El pionero mencionado se situará en el centro del círculo, mientras el resto se sienta en el suelo ocupando el lugar que le corresponde en la ronda. El pionero que se ha situado en el centro narrará un cuento cuyo final todos corearán, poniéndose de pie y girando en la ronda: "y colorín, colorado ese cuento se ha terminado, pero el de Carlos (se menciona a otro pionero cualquiera del grupo) no ha empezado.

La voz del activista dirá entonces: "Pues a la ronda, ronda de narraciones, Carlitos narrará montones".

La ronda coreará: "Carlitos narrará montones". Sale el pionero mencionado y se coloca en el centro repitiéndose los pasos antes descritos. El juego termina cuando los pioneros muestren indiferencia o cuando el guía (activista) determina que el tiempo programado ha concluido.

NOTA: Como podrá notarse, aunque en este juego pueden participar todos los pioneros del primer ciclo y los del segundo ciclo, son los que mejor se desarrollan en él por poseer un vocabulario más amplio y por tanto mayor soltura para la narración. Además se hará necesario que en los primeros días que se practique, el activista sea quien narre la mayor cantidad de los cuentos a fin de que los pioneros aprendan.

RONDAS DE ADIVINANZAS

ORGANIZACION: El guía se situará en el centro y hará la primera adivinanza.

DESARROLLO: A la voz del guía la ronda comienza a girar cantando a coro: "Dale al bongó, dale, dale, dale a las maracas a ver si cantando sacas lo que te pregunto yo". Al terminar los pioneros de cantar este estribillo, el guía hará la primera adivinanza. Cualquiera de los pioneros que están en la ronda puede dar la respuesta.

Si ésta es correcta, el pionero que adivinó pasa al centro de la ronda y hará la próxima adivinanza después que el coro canta el estribillo. Se continúa en la misma forma hasta que prefieran otro juego o hasta que el tiempo programado se agote.

NOTA: En los primeros días que se practique este juego, probablemente, el guía tendrá que hacer varias adivinanzas porque los niños no saben muchas dado el poco hábito de practicarlas. A continuación te señalamos algunas adivinanzas que pueden utilizarse en las rondas, con la sugerencia de que recaben de los pioneros el aporte de otras que con seguridad ellos conocen. Estamos seguros de que también los activistas conocen muchas adivinanzas que servirán para enriquecer este material.

ADIVINANZAS

Dice ¡miau!
caza ratones,
y le llaman
micifuz... (El gato).

Cuando llego de la escuela,
alegre, mueve el rabito.
También nos cuida la casa
y dice ¡jau! ¡jau!... (El perrito).

En la laguna
lo vemos nadar
Y si me habla
él dice: ¡cuá-cuá! (El pato).

Si cae, resbala,
me baño con él,
y limpio, muy limpio
yo quedo después. (El jabón).

Corre veloz
por la campiña.
Tiene cuatro patas
y lo escucho galopar. (El caballo).

La siembro en la tierra:
si la riego y le da el sol
puede nacer una planta...
¿De quién hablo?
De la... (La semilla).

RONDAS DE CANCIONES

Tipo: mímico con canto.
Materiales: ninguno.
ORGANIZACION: Los pioneros formando círculos, se tomarán de las manos. Habrá o no pioneros en el centro de la ronda, según lo requiera ésta.

DESARROLLO: (Como existen muchas rondas infantiles tradicionales, escogeremos una que servirá como patrón y cada activista hará el compromiso, consigo mismo, de aprender tres o más por otra vía).

Nombre: La pastora.
Tipo: Con canto.
Materiales: Un objeto pequeño de madera o goma.
Organización: Los pioneros forman una circunferencia tomándose de las manos.

Se designan a dos pioneros para que pasen al centro del círculo y hagan uno el papel de pastora o pastor y el otro el de gatito.

Desarrollo: Se desarrolla el juego girando y cantando las pioneras del círculo la canción que sigue, y si lo deseen las que están al centro pueden cantar también.

Estaba una pastora
larán, larán, larito
estaba una pastora
cuidando el rebañito.
con leche de sus cabras
larán, larán, larito
Con leche de sus cabras
hacíase un quesito.
El gato la miraba
larán, larán, larito.
El gato la miraba
con ojos golositos.
Si tú le hincas la uña
larán, larán, larito.
Si tú le hincas la uña
te cortaré el rabito.

Al llegar a este momento el que hace de gato finge arañar a la pastora, y el canto continúa.

la uña se la hincó
larán, larán, larito
la uña se la hincó
y el rabo se lo cortó.
Al declarar la falta
larán, larán, larito
Al declarar la falta.
se fue al juez Benito.

Aquí la pastora se acerca ante una pionera cualquiera del círculo y canta:

A vos, juez me acuso
larán, larán, larito
a vos, juez me acuso
de haber dañado mi gatico.

La pionera le contesta:

De sentencia te echo
larán, larán, larito
de sentencia te echo
que me des un quesito.

La pastora hace el gesto de dar algo y cantan todas después:

El queso se lo dio
larán, larán, larito
y el queso se lo dio
y el cuento se acabó.

JUEGOS

Nombre: Pelota al centro.

Materiales: Pelotas de béisbol o baloncesto.

Organización: Círculo sencillo y el guía colocado, en el centro.

Desarrollo: Se colocan los jugadores en un círculo en cuyo centro se situará el guía, los jugadores han de ser pares y se dividirán en dos bandos. Los alumnos estarán obligados a realizar el lanzamiento en la misma forma que lo ha efectuado el guía. Se le explicará que pierde el equipo que primero cometa diez faltas. Se considerará falta, cuando un pionero hace un lanzamiento diferente al realizado por el guía.

Reglas: Ningún pionero podrá realizar un lanzamiento que no haya realizado antes el guía.

Nota: Este juego puede realizarse con pelotas de béisbol o de baloncesto.



Nombre: Juego del Argollín.

Tipo: De habilidad.

Material: Cuña con pines y argollas.

Organización: Participarán diez jugadores cada vez y el objetivo es el de enlazar el mayor número posible de argollas con lo que se logrará una mejor puntuación.

DESARROLLO

1—En cada entrada los jugadores tienen derecho a lanzar tres (3) argollas.

2—Cada argolla que se enlaza tiene un valor de tres (3) puntos.

3—La puntuación de cada entrada es la suma de argollas enlazadas.

4—Una vez que todos los jugadores hayan lanzado su primera entrada, comienza el orden inicial, nuevamente el jugador uno y así sucesivamente.

5—Ganará el pionero que logre hacer la mejor puntuación total, o sea el que al sumarle los puntos de todas las entradas logre mejor anotación.

6—Los ganadores compiten juntos la siguiente semana como triunfadores para buscar al campeón.

PASE DE LISTA...

PASE DE LISTA (Asistencia)

Primer Ciclo

Todos conocemos que el pase de lista es para controlar la asistencia del personal en determinada actividad.

Pero en el caso de los niños se hace necesario buscar una forma amena y agradable para ellos, el cumplimiento de este requisito es indispensable para garantizar la organización y buena marcha del área.

Aquí te presentamos, a modo de sugerencia, dos formas que pueden utilizarse si no se te ocurre otra mejor.

GUARDANDO MI NUMERO

(Pase de lista)

Este es un juego apropiado para los niños pequeños. Para realizarlo es necesario que se tomen algunas medidas previas como: asignar un número de orden a cada niño, orientar a las madres para que con una tapita de refrescos les confeccionen un pequeño disco (quitándole el corcho) con un número pintado y una cajita con una ranura para depositarlo. Una vez creadas estas condiciones, puede aplicarse el juego de pase de lista sin dificultad.

Organización del juego: Cada unidad de las que integran los pioneros pequeños constituye un bando. Cada bando se alinea —en hilera— detrás de una raya que se habrá pintado en el piso con tiza, previamente. Delante de cada bando se colocarán obstáculos en fila: piedras, ramas, cajas, sillas, etc., separados unos de otros aproximadamente 1,5 metros y cubriendo una distancia de unos 7,5 metros aproximadamente. Al final de cada hilera de obstáculos se colocará una cajita.

Desarrollo: A la voz o señal del guía (activista), el primer pionero de cada bando corre en zig-zag por entre los obstáculos hasta llegar a la cajita donde depositará el disco, con su número, que lleva en la mano.

Después de depositar el disco corre a situarse al final de la fila de su bando, sin tener, entonces, que atravesar los obstáculos. Enseguida que este pionero se haya colocado al final de la fila, el que quedó como primero corre por los obstáculos hasta depositar su disco en la caja y se repite la operación hasta que todos los pioneros de un bando hayan depositado sus discos, lo que indicarán levantando los brazos en señal de victoria, cuando el último se coloque en la fila.

Resulta ganador el bando que primero deposite todos sus discos.

REGLAS:

1—Ningún pionero podrá salir a correr por entre los obstáculos, hasta tanto el que depositó el disco no se haya colocado al final de la fila.

2—El disco debe depositarse dentro de la cajita.

3—Hay que correr en zig-zag por entre los obstáculos y nunca saltando por sobre éstos.

Esta sería la primera actividad de la mañana y debe procurarse que los pioneros la realicen en el menor tiempo posible.

Una vez que se haya podido promediar el tiempo de duración del pase de lista, se hará la programación del día contando ese tiempo.

Para llevar el control de la asistencia, se tendrá en cuenta los números que falten en cada Unidad y como el guía (activista) sabe a qué pionero corresponde, pues le pone la inasistencia en el libro de control del área.

Nombre: "El Aviso"

Objetivo:

Material: Ninguno.

Organización: Los pioneros formarán un círculo. Fuera de él queda el corredor que lo pueden designar como el colectivo entienda.

Desarrollo: El corredor toca suavemente a uno de los jugadores en la espalda y en ese momento salen corriendo los dos pioneros en dirección contraria, con el objeto de colocarse en el sitio libre que deja el jugador que formaba parte del círculo. El que llegue antes ocupa el sitio. Si lo consigue el corredor, cambia su puesto con el otro jugador y éste será corredor hasta que consiga ganar a cualquiera.

EL ACORDEON...

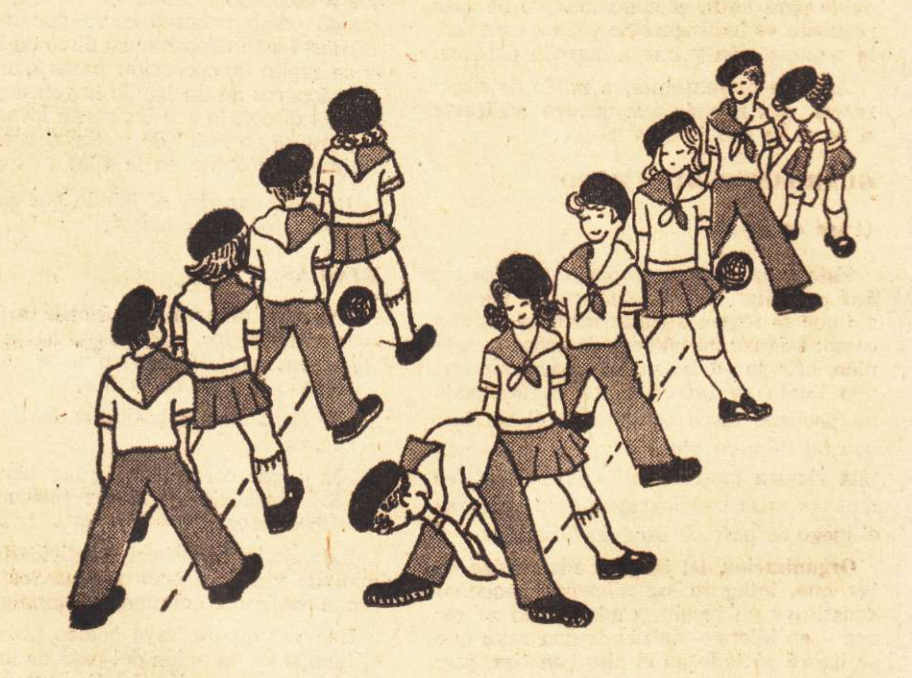
Nombre: El acordeón atleta.

Objetivos: Realizar trabajos musculares y aplicar la marcha y la carrera.

Organización: Los pioneros harán una hilera cogidos por la cintura (acordeón). El que va a la cabeza dirige el recorrido y da las notas de la escala musical.

Este juego se podrá desarrollar en cualquier local con un número variable de pioneros.

Desarrollo: Marcha, carrera, haciendo dibujos y dando las citadas notas.



CARRERAS DE TUNEL...

Nombre: Carreras de túnel.

Objetivo:

Material. Tantas pelotas como equipos a formar.

Organización: Los pioneros se colocan uno detrás del otro, con las piernas abiertas bein separadas.

Desarrollo: El pionero que se encuentra delante de la fila tiene en sus pies la pelota. A una señal, la impulsa hacia dentro y hacia atrás, por el túnel de piernas formado por su equipo. El último de la fila recoge la pelota y se coloca corriendo el primero de la fila. Vuelve a empujar la pelota hacia atrás y hacia dentro del túnel.

Gana el equipo que termina antes de cambiar de sitio todos sus jugadores.

Si la pelota sale del túnel formado por las piernas, el jugador que la tiró tiene que recogerla y volverla a tirar, con lo que pierde tiempo.

Nota: Este juego puede realizarse en terrenos, pasillos, salón, etc.

LOS PIONEROS...

Nombre: Los pioneros quieren jugar.

Objetivo: Desarrollar la agilidad mental.

Organización: Se realizará alrededor de una mesa o sentados en el suelo formando un amplio círculo.

Puede participar un gran número de pioneros.

El responsable de Juegos del Destacamento u otro pionero debe dirigir el juego.

Se designará un pionero que controle las letras que se pidan para finalizar el juego.

De no equivocarse ningún pionero, el guía debe repetir otra palabra.

Materiales: Una mesa y bancos, o simplemente un local interior o césped al aire libre.

Desarrollo: Para dar comienzo al juego el guía que lo dirige dice: —¡Los pioneros quieren jugar!

Y al decir ésto, señala con el dedo a uno de los pioneros que se encuentra participando en el juego.

Este pionero tiene que decir una palabra que no tenga la letra L, por ejemplo: CORRER.

Siguiendo por la derecha de este pionero, todos los demás irán diciendo cada uno una palabra que no tenga ninguna letra L.

Y así seguirán hasta que uno de ellos se confunda. Entonces este pionero hará de responsable y dirá a su vez —¡Los pioneros quieren jugar!

Y ahora se trata de decir palabras que no tengan ninguna letra P. Se logra terminar el juego cuando se hayan empleado todas las letras que forman la frese: LOS PIONEROS QUIEREN JUGAR. Es decir, la L, la O, la S, la I, la N, la E, la R, la Q, la U, la J, la G y la A.

REGLA:

El ganador será el que no se ha confundido en ninguna letra. O el que no ha sido nunca responsable.

Nombre: El piano.

Objetivo:

Organización: Se colocan los pioneros en dos filas de siete componentes cada una de ellas, que corresponden a dos equipos y situados una tras otra. Se sientan con las piernas cruzadas y ante ellos a distancia conveniente, se sitúa el responsable de juego o el guía.

El guía o responsable de juego entona aislada y sucesivamente las notas de la escala del solfeo (do, re, mi, fa, sol, la, si,) y atribuya por orden sucesivo de la misma, a cada pionero de la primera fila una de ellas y lo mismo a los de la segunda en orden inverso. Para iniciar el juego el responsable o guía entona una nota y aquéllos que tienen la misma deben ponerse rápidamente en pie y repetirla.

Con él sentándose rápidamente en cuanto dejen de entonarla. Por cada falta, al no repetir con él al final de la nota primera y ya en pie al darla, se da un punto negativo y lo mismo si sigue entonándola y no se ha sentado al terminar de entonarla el guía. Al final que se da discrecionalmente, o repetirse de forma sucesiva tres veces la escala, gana el equipo que tenga menos puntos negativos.

Variantes: En momento más avanzado de la preparación, el responsable de juego o guía da la escala completa y sincronizados con él al darles entrada sucesivamente, se levantan los pioneros dando las notas que les corresponde y se sientan de nuevo rápidamente puntuándose en igual forma. De esta manera se pueden seguir dando clases más avanzadas y variando también las posiciones que deben adoptarse, o bien partir de firmes y por saltos adoptar posiciones diversas que pueden ser miméticos de los especialistas de orquesta: violín, contrabajo, trombón, trompeta, flauta, violín, etc., al tiempo que se dé la nota o notas marcadas.

Nombre: La vuelta al mundo.

Tipo: Persecución.

Material: Ninguno

Organización: Se colocan los pioneros en un círculo, situándose un jugador dentro y otro fuera del círculo. El de afuera será el viajero. Se trazará en el terreno a una distancia de 3 mts. de la circunferencia una recta que los de aquella no podrán pasar y la cual determinará la zona de seguridad del viajero cuando sea perseguido.

Desarrollo: Los pioneros del círculo y el que se halla en el centro, se reúnen en un grupo para elegir secretamente un medio de transporte, cuando lo hayan elegido van a ocupar sus puestos. Los del círculo representan el "Planeta Tierra" y comienzan a girar mientras cantan cualquier canción escolar.

El viajero también empieza a dar vueltas alrededor del círculo caminando, corriendo o saltando mientras imita ir en algún tipo de vehículo.

Cuando ha vuelto a su puesto de partida, se detiene y grita: "HE DADO LA VUELTA AL MUNDO".

Los del círculo cesan de cantar y girar, para que el pionero que se encuentra dentro del círculo le pregunte al viajero: ¿En qué has viajado?

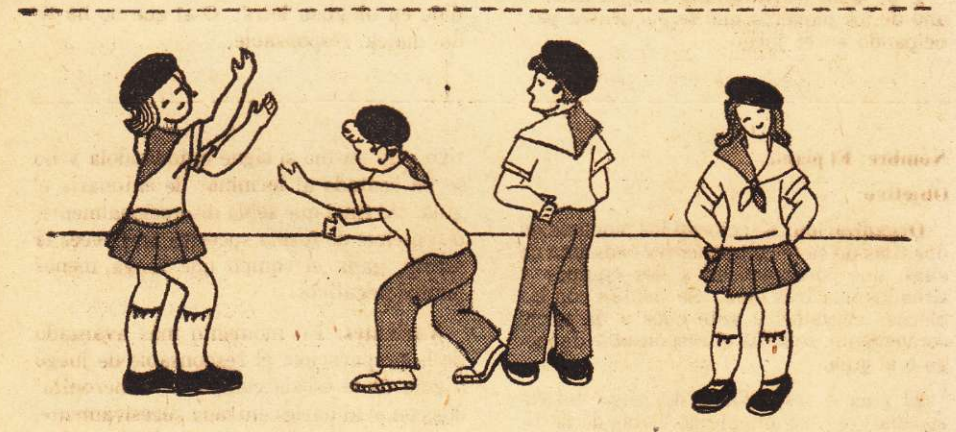
El viajero tratará de adivinar el medio de transporte elegido.

Se le dan tres oportunidades de adivinar, si lo logra se le aplaude y ocupa un lugar en el círculo. Si falla debe huir hacia la zona de seguridad, perseguido por todos los jugadores.

Si se salva va al círculo, si no, sigue de viajero. Se comienza el juego nuevamente.

Reglas: 1.— El pionero que hace de viajero no puede tomar parte de la selección del medio de transporte que hacen sus compañeros de juego.

2.—Si el viajero adivina el medio de transporte, entonces el guía señala a otro jugador que haga de viajero y cambia también al jugador del centro para que participe activamente del juego.



Nombre: Las estatuas.

Objetivos: Despertar y desarrollar el espíritu de observación al mismo tiempo que trabaja la memoria visual y los sentimientos profundos de orientaciones del individuo.

Organización: Los pioneros pueden estar parados en un lugar del terreno hasta que se le de la voz de tomar la posición que ellos entiendan.

Desarrollo: El que dirija el juego ha de sugerir una actividad profesional formativa, recreativa, etc. El pionero inmediatamente que se le de la voz adopta la actitud que crea más correcta, manteniéndola hasta que el responsable de juego le dé la puntuación correspondiente. Las actitudes pueden ser fijas o en movimiento manifestándose así a los participantes.

Pueden seguirse entre otras posiciones la de: militar, bombero, profesor, artista, atleta, deportista, torero, aviador, etc.

Nombre: Las Frutas

Tipo: Pre-Deportivo de béisbol.

Material: Pelota de goma.

Organización: Se formarán los pioneros en un círculo sencillo, situándose uno en el centro con una pelota en las manos.

Desarrollo: Cada pionero tendrá el nombre de una fruta cubana, incluyendo el que se halla en el centro.

Hecho esto, el pionero que se encuentra en el centro lanza al aire la pelota que tiene en sus manos, al mismo tiempo que dice el nombre de una fruta de las que él sabe que se han señalado a los pioneros del círculo.

Cuando dice, por ejemplo "Mango", el pionero que tiene ese nombre corre al centro y trata de coger la pelota antes de que caiga al suelo. Si lo logra vuelve a su puesto y el que estaba en el centro repite el juego como antes. Pero si aquél pierde, pasa a ocupar el lugar del que está al centro y éste va al círculo.

Nota: El juego es magnífico para la educación del autocontrol, al acostumbrarse los jugadores a esperar la mejor oportunidad para actuar.

Regla: No se puede ir al centro a coger la pelota hasta que no sea mencionado el nombre de la fruta que le corresponde.

Nombre: Atrapando colores.

Tipo: Persecución.

Materiales: Estambres de dos colores distintos.

Organización: Se forman dos bandos. Se ata alrededor del brazo de cada uno de los jugadores un estambre de igual color, para cada uno de los bandos y diferentes entre sí.

Desarrollo: Un jugador de cada bando es escogido como atrapador y trata de capturar al mayor número de jugadores que llevan color distinto al suyo.

Al ser capturado un jugador corre al rincón del atrapador.

REGLAS

El bando que tenga menos cautivos en el momento de sonar el silbato, es el ganador.

Nombre: Los gritos de los animales.

Organización: Los pioneros se situarán alrededor de la mesa donde estarán situados dos grupos de cartones de los cuales irán tomando uno a la par de cada pionero.

Materiales: Mesa, cartón o cartulina, siendo un número duplicado al de los jugadores, bancos o sillas.

Desarrollo: Para comenzar el juego estará situado un grupo de cartones a la derecha donde estarán escritos los nombres de los siguientes animales: perro, gato, león, cerdo, oveja, caballo, asno, toro, buey, gallo, gallina, pollo, cuervo, paloma, serpiente, abeja.

En el grupo de la izquierda están escritos los gritos de esos animales: zumba, silba, arrulla, gorjea, grazna, pía, cacarea, canta, muge, brama, rebuzna, relincha, bala, gruñe, maúlla y ladra.

Los que juegan se sientan alrededor de la mesa. Y el juego consiste en ir levantando al mismo tiempo, todos los jugadores, un cartón de cada grupo. Reuniendo entre todos, el animal y su grito.

Ganará el que acierte más veces, es decir, el que tenga delante de sí más animales y gritos, pues el que acierte se queda con los dos cartones.

Nombre: **El juego de los pasos.**

Objetivos: Desarrollar la memoria y la imaginación.

Organización: Es un juego de salón, es decir, de interior, para cuando las condiciones del tiempo no permitan realizarlo al aire libre.

Todos los pioneros se agruparán en un extremo del local, con un cartón numerado cada uno.

Se designará un pionero que pasará a ser árbitro del juego.

Materiales: Cartones o cartulinas numeradas.

Desarrollo: Se tratará de llegar de un extremo a otro del local, haciéndolo de una manera distinta cada pionero.

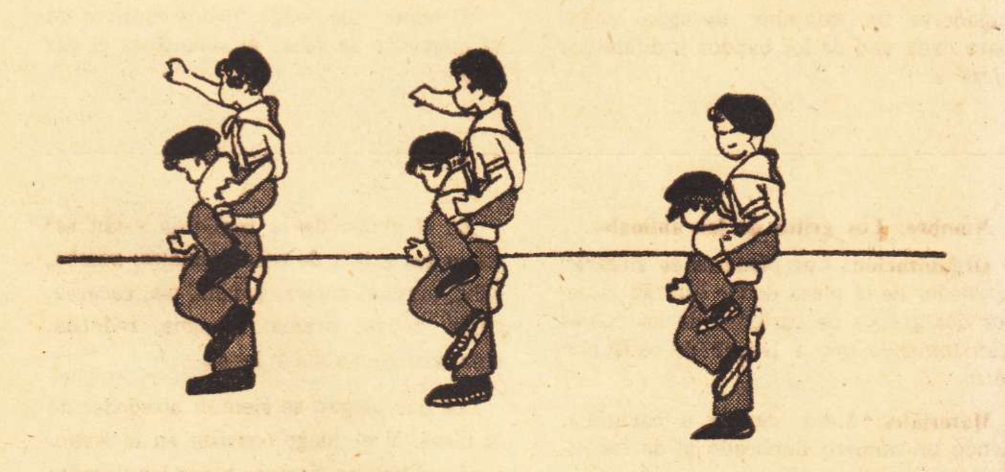
Uno puede hacerlo andando de rodillas, otro a la pata coja; otro sentado; otro de puntillas, etc. Pero cada uno de distintas maneras. Eso es imprescindible.

Para que no haya inconveniente se hacen tantos cartones como pioneros vayan a jugar y se le pone un número, tienen que ser correlativos: del 1 al 10, si fuesen 10 los jugadores, o al 9, al 14, etc. Los cartones se ponen boca abajo y cada pionero coge uno. Y se ponen a jugar por el orden que les marque su número, así el pionero que tiene el número 1, juega el primero; el que tiene el número 4 juega el cuarto.

Hay que tener mucha imaginación cuando le ha tocado un cartón con el último número, pues no puedes atravesar la habitación de ninguna de las maneras que lo han hecho los demás.

Al efectuarse la segunda ronda, donde los pioneros vuelven a escoger un cartón, repitiendo lo que le correspondió al número anterior, todo aquel que se equivoque pierde, y pasará a ser árbitro del juego.

Esta segunda ronda determinará el final.



Nombre: **Carrera a caballo.**

Organización: Se marca en el terreno dos líneas, separadas entre sí de 10 a 20 metros.

Desarrollo: A una señal, montan los pioneros jinetes (los más ligeros) sobre los caballos y tratan sin caer de alcanzar la meta. Se puede repetir el juego tantas veces como quieran los pioneros.

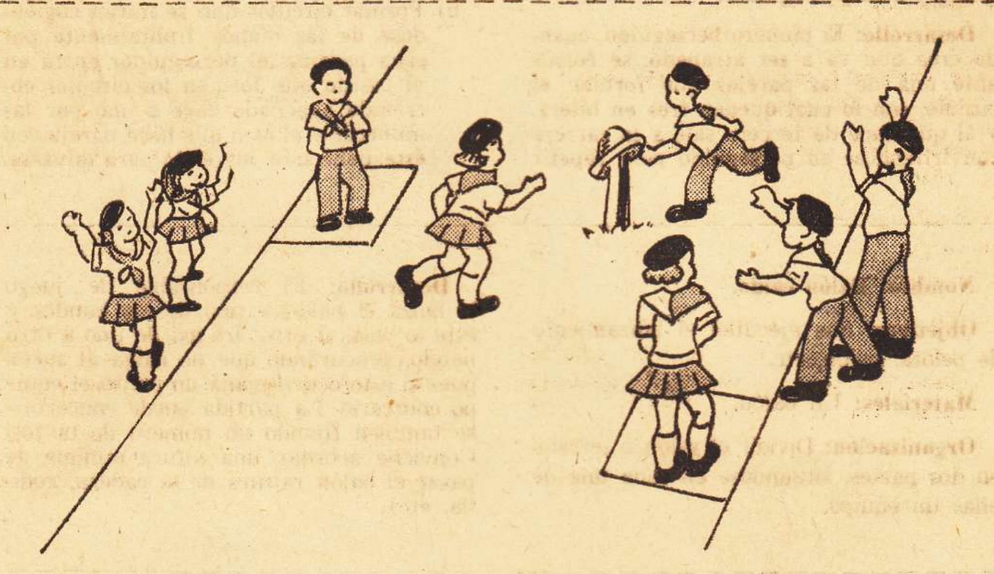
Nombre: La gallinita pelotera o el gallo pelotero.

Material: Saquito y seis pelotas (papel, trapo, etc).

Organización: Una pionera o pionero se designará para que haga de gallinita o gallo pelotero. Se le vendarán los ojos.

Desarrollo: A una señal empiezan a girar muy de prisa, mientras la gallina o gallo pelotero, que tendrá en la mano un saquito con seis pelotas y empieza a lanzar éstas una a una sobre el coro que lo rodea, procurando tener buen tino.

Si toca a algún jugador o jugadora, ésta será el gallo o la gallina; si no toca a ninguno, volverá a meter las pelotas en el saquito y seguirá en su mismo lugar.



Nombre: El gorro.

Material: Palo de un metro de altura, un gorro o sombrero viejo.

Organización: Se marcan en el terreno líneas paralelas de "salida", separadas entre sí unos treinta metros aproximadamente. En uno de sus extremos se marca un círculo de tres por tres metros. Entre éstos, equidistante de las mismas, se clava el palo en la tierra y sobre él se coloca el gorro. Los jugadores se alinean en dos bandos de seis a doce componentes cada uno, ante su respectivas líneas de salida.

Desarrollo: A una señal que alternativamente dan uno y otro equipo, salen dos jugadores, uno de cada uno de los equipos citados, designado por sus respectivos capitanes y a la carrera, se dirigen hacia el palo intentando cada uno coger el gorro antes que su contrario. El que se apodere de él intentará refugiarse tras su línea de salida con lo cual, de lograrlo sin ser tocado por el referido contrario que le persigue, hará a éste prisionero, pasando al circuito correspondiente; de haber sido tocado antes de llegar a la línea es hecho prisionero y pasa al circuito de su contrario.

El juego prosigue saliendo otros dos jugadores hasta hacerlo sucesivamente todos los componentes de los equipos y siendo vencedor aquel que al final del tiempo previsto haya hecho más prisioneros. Si en uno de los equipos queda uno solo de sus componentes en juego, gana éste sin limitación de tiempo.

FALTAS:

1. Salir antes de la señal.
2. Lanzar el gorro a la línea de "salida".
3. Forcejear tirando el gorro, en lugar de procurar tocar al contrario.
4. Salir del circuito a recoger el gorro.

NOTA:

Circuito = contorno.

Nombre: Dos es bastante, tres es mucho.

Objetivos: Que aprendan la arrancada en la carrera de velocidad.

Material: Ninguno.

Organización: Dos círculos concéntricos formado por igual número de jugadores separados por una distancia de dos metros. Se designa un pionero que hará de perseguido y otro perseguidor.

Desarrollo: El pionero perseguido, cuando cree que va a ser atrapado, se coloca ante una de las parejas que forman el círculo, con lo cual quedan tres en hilera, y el que hace de tercero sale a la carrera convirtiéndose en perseguido para repetir la acción de su antecesor. Si durante el transcurso del juego el perseguido es alcanzado cambían los papeles.

Nota: Pueden jugar de 12 a 30 pioneros.

VARIANTES

a) Uno es bastante, dos es más. Lo mismo que el anterior, pero formado en un solo círculo.

b) Formar círculos que se miran cogiéndose de las manos frontalmente por cada parejas; el perseguidor entra en el pasillo que forman los círculos corriendo agachado coge a uno por las muñecas y el otro que hace pareja con éste, debe salir huyendo para salvarse.

Nombre: **Balón caído.**

Objetivos: que ejecuten el lanzamiento de pelota, balón, etc.

Materiales: Un balón.

Organización: Dividir el salón o terreno en dos partes, situándose en cada una de ellas un equipo.

Desarrollo: El responsable de juego le lanza el balón a uno de los bandos y éste lo pasa al otro; irá así de uno a otro bando, procurando que no caiga al suelo, pues si esto ocurre gana un punto el equipo contrario. La partida puede concertarse también fijando un número de tantos. Conviene acordar una altura mínima de pasar el balón (altura de la cadera, rodilla, etc).

Nombre: El cazador de animales.

Materiales: Tizas.

Organización: Se traza en el terreno dos líneas paralelas que estarán a una distancia aproximada de 20 metros una de ellas será la de salida, donde se situarán los pioneros que harán el papel de animalitos (los jugadores escogerán el nombre del animal que deseen representar), la otra línea determinará la zona de seguridad.

En una línea vertical, situada entre las paralelas y a más de 2 metros, fuera del terreno se coloca el cazador.

Desarrollo: El juego comienza cuando el niño que hace de cazador hace una invitación a los pioneros que hacen el papel de animalitos diciéndoles lo siguiente: por ejemplo.

¿Quieren los ositos salir a dar un paseo? Los nombrados y el propio cazador no se pueden mover de sus lugares hasta terminada la frase dicha.

Una vez dicho esto, los nombrados correrán hacia la zona de seguridad perseguido por el cazador. Si éste alcanza a alguno pasará a ser ayudante del cazador y le ayudará a capturar a los jugadores durante el transcurso, del juego.

Los que se salvan se van quedando en la zona de seguridad y el juego se reanuda con la misma frase del cazador llamando a los otros "animales" hasta que no quede ninguno. Llegado este momento si se quiere seguir el juego todos los que se escaparon del cazador y sus ayudantes, vuelven a la zona de salida y se vuelve a empezar el juego continuando así hasta que todos sean cazados.

Reglas: No se puede salir de la línea de partida hasta que el cazador no haya concluido la frase.

PASE DE LISTA. CORRE Y FIRMA

Este juego para el pase de lista es apropiado para los pioneros mayores, (4to, 5to, 6to grados).

Se desarrolla fácil y rápidamente pudiendo ser dirigido por los propios pioneros quienes sólo necesitarán que se ponga en sus manos todas las mañanas una hoja de papel en la que anotarán los nombres. La hoja de papel se entregará al jefe de unidad el que será responsable de devolverla al guía, tan pronto haya terminado el juego.

Tipo: predeportivo (marcha olímpica)

Materiales: Una hoja de papel por unidad.

Organización del juego: Como este es un juego competitivo. Cada unidad constituye un bando. Cada bando se alineará en hilera vertical detrás de una línea que previamente se habrá trazado.

Delante de cada unidad y a unos cinco metros de distancia de éstas, se coloca la hoja de papel (en el suelo).

Desarrollo: a la voz del guía (activista) el primer pionero de cada unidad saldrá corriendo y dará la vuelta alrededor de todo el espacio donde se haya hecho la formación hasta llegar donde está la hoja de papel correspondiente a su unidad, se agachará y pondrá su nombre en la misma, pasando inmediatamente a colocarse al final de su fila. Una vez situado al final, saldrá el segundo pionero de la fila y hará la misma operación del anterior.

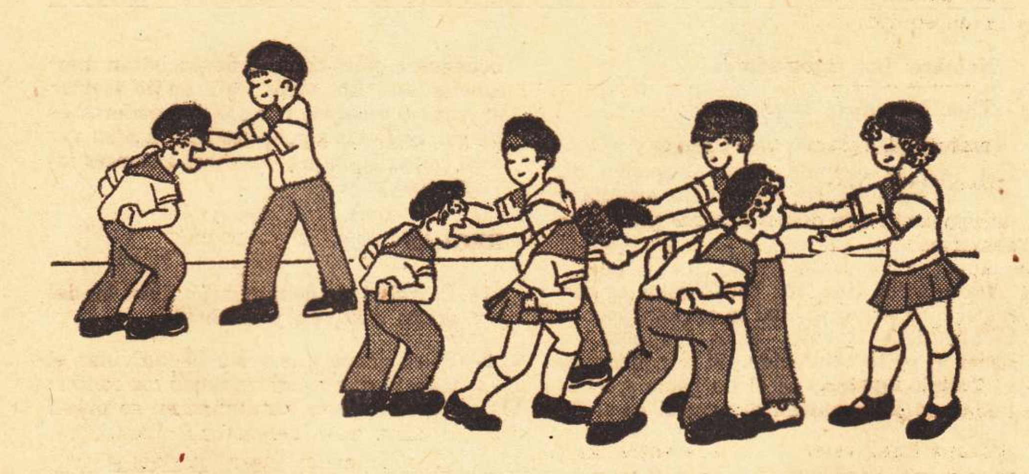
Resultará ganadora la unidad que termine; levantarán los brazos en señal de victoria. El resto de las unidades continuarán para determinar los restantes lugares.

REGLAS:

1—Ningún pionero podrá caminar sino correr.

2—El siguiente no podrá salir hasta que el anterior no se haya colocado al final de la fila.

3—El nombre debe escribirse con claridad, sin hacer garabatos para terminar primero.



Nombre: Esquiva palmada

Objetivos: Desarrollar la destreza dorsal.

Material: Ninguno.

Organización: Los pioneros se colocarán en dos filas unos frente a otros, con las piernas abiertas y a un paso una de otras.

Una de las filas tendrá las manos en la cadera y la otra los brazos al frente y las palmas hacia dentro.

Desarrollo: Los pioneros que tienen las manos en las caderas flexionarán rápidamente el tronco hacia delante (previo tanteo) tratarán de pasar la cabeza entre los brazos de los compañeros (no pueden bajar éstos por debajo de sus hombros) sin recibir la palmada que intentan propornonarles.

No se bajarán los brazos para dar ni se repetirá la palmada al subir.

Nombre: Pelota numerada.

Material: Pelotas.

Organización: Se marcan sobre el terreno un círculo de 4 a 5 metros de diámetro.

Desarrollo: Alrededor del círculo se sentarán los pioneros participantes numerados correlativamente. El guía con una pelota en la mano, se sitúa en el centro del círculo y da en alta voz un número que corresponde a uno de los pioneros. Al oír éste se levantan todos y huyen mientras el que tiene aquel, recoge enseguida la pelota, que habrá lanzado al aire el guía y sin salir del círculo procura lanzarla para que toque a uno de los jugadores fugitivos. De lograrlo se le cuenta un punto favorable y en caso contrario, negativo. Al tocarlo se le da un punto negativo.

El guía lleva la cuenta de puntos y al final de un tiempo ejemplo: 10 minutos o después de un número de tiros equivalentes al de participantes.

Ganará aquel que tenga más puntos a favor, después de reducidos los negativos.

Nombre: Mapa de Cuba y su producción.

Objetivos: Enseñanza de la economía.

Materiales: Tiza.

Organización: Se dibuja el contorno del mapa de Cuba. Los jugadores se formarán de 7 (representando las provincias incluyendo Isla de Pinos).

Desarrollo: El guía habla de la producción de Cuba, su importancia, etcétera., efectuándose durante la charla ejercicios de imitación relacionados con los trabajos a que se alude. Ejemplo: La caña (arar, preparar terrenos, sembrar, quemar, cortar, etcétera).

Nombre: Los trabajadores.

Tipo: Mimético.

Organización: Se divide el grupo y mientras uno se esconde, otros se ponen de acuerdo para escoger un trabajo, estudiando los gestos que deben hacerse para presentarlo.

Desarrollo: Una vez hecho ésto, se llama al otro grupo, el cual se colocará frente al que tiene trabajo. Estos comienzan a hacer el gesto convenido. Si por ejemplo, el trabajo escogido es el de panadero harán como si amasaran el pan; si es el de bodeguero, pues como si despacharan mercancías, etc. Los otros tratarán de acertar el trabajo escogido por sus compañeros de juego. Si lo consiguen les tocará a su vez seleccionar trabajo y los otros entonces invierten su papel.

REGLAS

1—El trabajo lo demostrarán todos los del grupo a la vez, y sin hablar.

2—Si el grupo que trata de adivinar el trabajo que están imitando los contrarios no acierta, continúan en su papel.

Nombre: Ardilla sin casa

Objetivo:

Organización: Los pioneros se separan en grupos de tres. Dos de ellos, cogidos de la mano, son el árbol y el otro queda dentro, y éste hará de ardilla.

Una ardilla queda sin casa.

La ardilla sin casa empieza el juego diciendo:

—Salga la ardilla de su árbol. Si corre poco, la cogeré.

Entonces la ardilla tiene que cambiar de árbol. Si la ardilla logra entrar en algún árbol, que también corre buscando a una ardilla, se queda en él y la ardilla desplazada se convierte en ardilla corredora.

Se juega hasta que todos los jugadores hayan sido ardillas corredoras o hasta que se cansen de jugar.

Nombre: El Chucho.

Ciclo: Segundo.

Objetivo: Que el pionero ejercite velocidad y la arrancada de carreras.

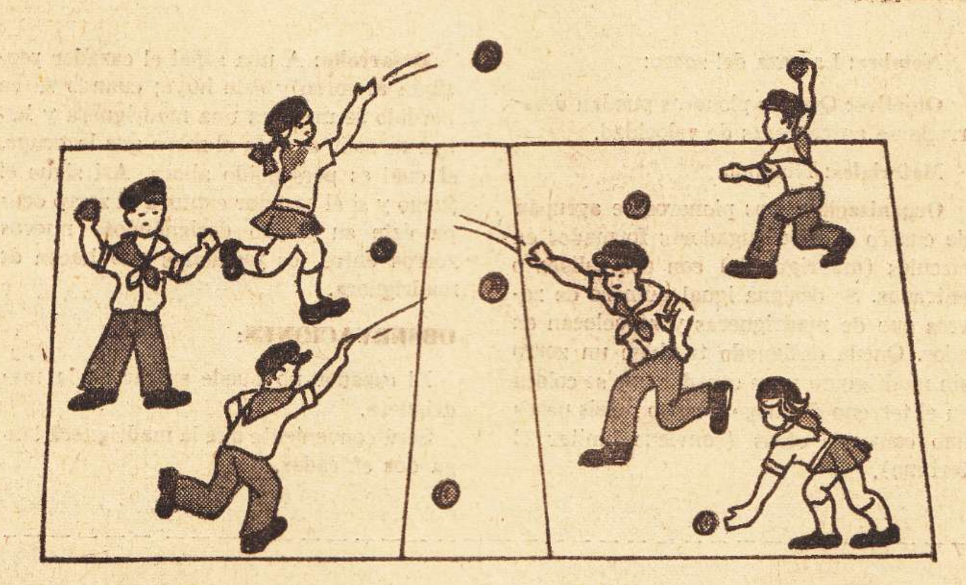
Materiales: Un pañuelo o tira.

Organización: Debe jugar un número no mayor de 20 pioneros.

Se designa un jugador para actuar como golpeador, al cual se entrega el chucho y los demás se distribuirán a dos metros de él. —Convendrá limitar el terreno de carrera a un máximo de 20x20 metros.

Desarrollo: A una señal se emprende la carrera y si el chucho golpea a algún jugador, cambia de puesto con él (también puede hacerse que salga del juego galopando) prosiguiendo sin detención, se cambian los jugadores al cabo de un minuto si no se ha logrado alguna jugada positiva.

Variante: Perseguir a aquél que toque al chucho; siguiendo al que durante la persecución le toque a su vez, con lo cual corta al anterior. El perseguido podrá salvarse en zonas designadas, que se instalarán en los ángulos del terreno de juego (forma éste un cuadrado).



Nombre: Batalla de pelotas.

Objetivos: Que los pioneros practiquen lanzamientos.

Materiales: Veinte o cuarenta pelotas de trapo, paja o papel, (una por cada jugador).

Nota: Las pelotas deben ser de diferentes colores para identificar el bando.

Organización: Se hará un rectángulo

20x35 metros, dividido en tres zonas: dos iguales a A y C, de 15 metros y una intermedia de 5 metros (Estas medidas pueden variar de acuerdo al terreno donde se va a realizar el juego).

Los pioneros de cada equipo estarán provistos cada uno con una pelota y se colocarán en las zonas respectivas.

Desarrollo: Los pioneros se lanzarán las pelotas mutuamente y éstas devueltas, así lo harán varias veces hasta que el responsable de juego o el guía dé un alto (éste podrá dar tiempo para que los pioneros puedan lanzarse las pelotas).

Los equipos recogen las pelotas que hay en ambos campos y se cuentan, por el responsable de juego o guía y ganará el equipo que menos pelotas haya recogido en su campo.

Las pelotas que queden en la zona intermedia son nulas y no se cuentan. Si algún pionero lanza la pelota fuera del campo se considera falta y se tendrá en cuenta para determinar el equipo ganador.

Nombre Ríos y provincias.

Objetivo: Carreras y saltos.

Material: Ninguno.

Organización: Los jugadores se dividen en dos grupos, unos hacen de ríos y otros de provincias (cada jugador lleva el nombre de uno de ellos).

Desarrollo: El guía nombra un río, por ejemplo, Cauto. El jugador que tiene este nombre sale corriendo y dice: "Nace en la región del II Frente Oriental, provincia de Oriente"; y en este momento, el que lleva el nombre de esta provincia sale corriendo, da dos vueltas muy rápidas alrededor del río y se coloca para salto de viola; el río entonces salta por encima de la provincia y sigue su curso, volviendo aquélla a su sitio hasta desembocar (varios saltos de viola).

Nota: Para este juego los guías deberán documentarse de la mayor cantidad de ríos, dónde nacen y provincia.

Nombre: La caza del zorro:

Objetivo: Que los pioneros puedan desarrollarse en carreras de velocidad.

Materiales: Ninguno.

Organización: Los pioneros se agrupan de cuatro o cinco jugadores formados en círculos (madrigueras) con dos salidas o entradas. Se designa igual número de zorros que de madrigueras y se colocan en ellos. Queda designado también un zorro sin madriguera y un cazador que se coloca en el terreno de juego a cinco o seis pasos uno como de otros (conviene limitar el terreno).

Desarrollo: A una señal el cazador persigue al zorro y éste huye; cuando se ve perdido se mete en una madriguera y habrá de salir de ésta el zorro que la ocupe, el cual es perseguido ahora. Así sigue el juego y si el cazador captura al zorro ocupa éste su puesto designándose nuevos zorros entre los jugadores que hacen de madriguera.

OBSERVACIONES:

El cazador no puede entrar en la madriguera.

Será conveniente que la madriguera tenga dos entradas.

Nombre: "El juego de las líneas rectas".

Objetivo: Desarrollo de la imaginación y la destreza en el pionero.

Organización: Se comenzará a jugar con dos líneas rectas, debiendo hacer un número de figuras en un tiempo determinado. Los jugadores se irán eliminando en la medida en que no cumplan los requisitos.

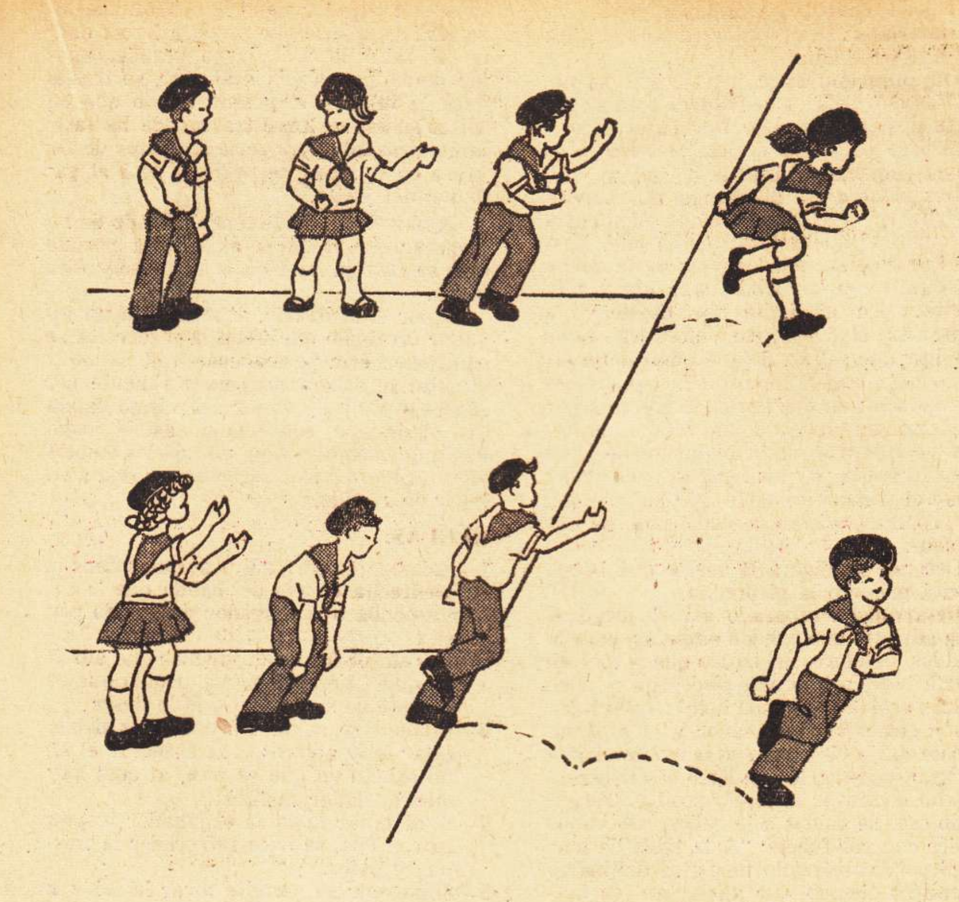
Materiales: Lápiz, hojas de papel y una regla, que puede ser sustituida por un listón aparentemente recto.

Resultará más decorativo en caso de existir las condiciones, si cada uno tiene una caja de lápices de colores no es imprescindible.

Desarrollo: Comienza jugando con dos líneas rectas; cada pionero dibuja en su papel, por ejemplo, cinco figuras hechas con dos líneas. Y gana el que termine antes y hace cosas que se vean bien que son objetos.

Después se sigue con las figuras que pueden hacerse con tres líneas rectas.

A continuación con las que pueden hacerse con cuatro líneas rectas. Y por fin con las que pueden dibujarse con cinco líneas rectas.



Nombre: Carrera alternada.

Objetivo: Que el pionero desarrolle la velocidad.

Materiales: Ninguno.

Organización: Se trazan dos líneas separadas entre sí de diez metros a quince metros y ante una de ellas la salida, se alinean los jugadores o los equipos formados en hileras y separados entre sí un par de metros.

Desarrollo: A la señal dada por el responsable de juego o el guía, salen los jugadores (en los casos de ser equipos el primero de cada uno de éstos) a la carrera dando dos saltos sobre la pierna izquierda y siguiendo con otros de la derecha y así siguen sucesivamente hasta atravesar la línea de referencia. Situada al frente a la salida para regresar en carrera normal a la salida, siendo vencedor en las pruebas individuales el que logre el primer lugar y en las de equipos, el que antes realice —su total de componentes— el recorrido. Estos se pondrán sucesivamente en juego al atravesar su respectivo compañero ,que le anteceda, la referida línea de salida.

Faltas:

1—Salir antes de tiempo.

2—No hacer el recorrido como indica.

3—Molestar o estorbar a un contrario.

Medidas: Se debe repetir la actuación del punto donde se cometió la falta.

Nombre: "La tabla del maní picao".

Tipo: Predeportivo, campo y pista.

Materiales: Dos trocitos de madera, tela y una piedrecita.

Organización: Para jugarlo sólo se necesitan dos pedazos de madera o en su defecto dos piedras. Dos brazaletes rojo y azul para cada uno de los jefes del juego y una pequeña piedrecita.

Los pioneros se dividen en dos bandos de igual número y cada bando elige entre los suyos al que actuará como jefe. Después se señalará por los jefes hasta dónde se llegará con la t a b l a a la ida y a la vuelta. En el límite por donde va a comenzar el juego, se coloca la tabla que hay que saltar, dejando detrás un espacio para coger impulso. Los jugadores se colocarán en dos líneas de frente separadas por un especio de unos 4 ó 5 metros, y a un metro aproximadamente de cada línea formada por los bandos, puede colocarse el pedazo de tabla que han de saltar correspondiente a cada uno de los mismos.

Después se elige a la suerte qué bando tendrá primero la piedrecita.

Desarrollo: Preparado así el juego, el guía advierte que pueden empezar, para lo cual los jugadores del bando que le tocó en suerte tener primero la piedrecita se unen lo más posible, poniendo hombro con hombro y colocando las manos a la espalda. El jefe con la piedrecita en la mano recorre a algún jugador, lo que hace efectivamente, con el mayor disimulo posible. Terminado esto se coloca a la cabeza del bando y dice con voz fuerte: "A la tabla de maní picao", coreándolo todos los del bando al mismo tiempo que adelantan los brazos extendidos al frente con los puños cerrados y vueltos hacia abajo, repitiendo la sílaba, "cao, cao, cao", por un rato. Mientras, el jefe del otro bando o un jugador designado por éste trata de adivinar quién posee la piedrecita hasta que decide señalar a uno. Si acierta, la piedrecita pasa a poder de su bando, cuyo jefe la recoge; además este jugador tiene la oportunidad de saltar la tabla, lo que procura hacer dando el salto lo más largo posible, pues allí donde ponga el pie al caer, se trasladará la tabla y el primer bando que en saltos sucesivos logre trasladarla hasta el límite señalado y volverla a colocar de regreso en el lugar de partida, será el ganador del juego.

Es muy importante tener cuidado de no tropezar con la tabla al saltarla porque esto se castiga haciéndola retroceder diez pasos.

Si por el contrario, al señalar a un jugador creyendo que tiene la piedrecita se equivocan, ésta permanece en el bando y el salto se da entonces naturalmente por el jefe o por un jugador del mismo bando que él designe, continuando así el juego hasta que como se dijo, uno de los bandos logre primero hacer regresar la tabla a su lugar de partida.

REGLAS:

1—Solamente podrá adivinar quien tiene la piedrecita el jefe del bando que le corresponda o un jugador designado por él.

2—Los saltos los da el jugador que adivine quién tiene la piedra u otro que se designe de su bando, si él lo desea.

3—Cuando se salta, los dos jefes deben estar muy atentos para observar el sitio exacto en que se pisa, al cual hay que trasladar la tabla.

4—Si al saltar la tabla el jugador tropieza con ella, se hace retroceder la misma 10 pasos.

5—Solamente se permite tocar la tabla a los jefes.
Si otro jugador lo hace se penaliza la falta, haciendo retroceder también la tabla 10 pasos. Esto quiere decir que al tenerse que trasladar la tabla, solamente pueden cogerla para hacerlo, los jefes.

Nombre: Las arañas y las moscas.

Objetivo: Arrancada y velocidad.

Material: Ninguno.

Organización: Veinte pioneros (jugadores) cogidos de las manos, brazos arriba forman la tela: ocho pioneros se colocarán dentro, son los que hacen de arañas y el resto (12) son las moscas y quedan fuera.

Desarrollo: Las moscas intentan penetrar en la tela y las arañas tratan de impedirlo atacándolas antes que esté dentro. Cada vez que una mosca logre pasar al interior sin ser tocada, gana un punto para su equipo y si es tocada lo ganan las arañas. Al terminar el tiempo previsto gana el equipo que haya totalizado más puntos.

Para mayor dificultad de la "tela", pueden estar girando y para cambiar la tela hacen de mosca (12) y de arañas (8) y las moscas y las arañas del juego anterior pasan a ser "tela".

Nombre: El túnel.
Edad: 10 a 11 años.
Tipo: Competencia colectiva. Relevo.
Material: Ninguno.

Organización: Se colocan los jugadores en dos líneas de frente, tomándose las manos, con los brazos extendidos y elevados oblicuamente hacia arriba, formando así un túnel con ellos. De esta forma quedará organizado un bando, el otro se formará de la misma manera, situándose a dos metros de distancia aproximadamente.

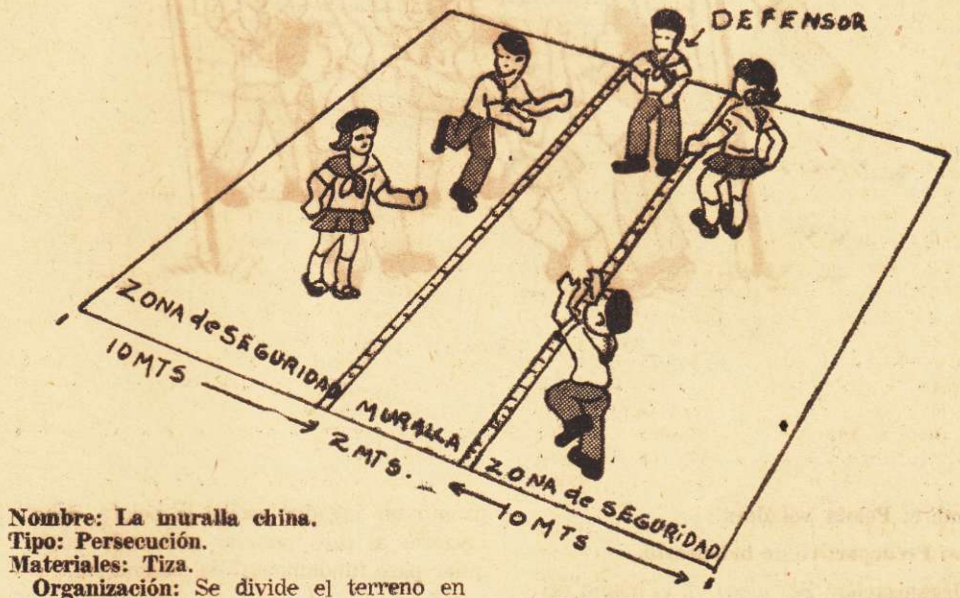
Al principio y al final de cada bando se trazará una línea recta.

Desarrollo: Al sonar el silbato los dos últimos jugadores de cada bando soltándose las manos entrarán en el túnel, uno tras del otro, corriendo por él hasta salir por el extremo contrario. Allí, o sea, en el principio del túnel se colocan en la misma posición que tenían antes, cuando estaban al final.

Tan pronto se han colocado, nunca antes, sale la pareja que quedó última, haciendo exactamente lo mismo que la anterior y así sucesivamente se continúa el juego hasta que, la pareja que al comenzar el juego estaba al frente, haya quedado en último lugar y vuelto a ocupar su posición inicial.

REGLAS:

1—Los jugadores no se podrán salir de las líneas marcadas.
2—Ninguna pareja podrá salir hasta que la anterior se haya colocado correctamente.
3—Mantener los brazos extendidos arriba.



Nombre: La muralla china.
Tipo: Persecución.
Materiales: Tiza.

Organización: Se divide el terreno en tres secciones, dos mayores y una estrecha.

Es conveniente que quede bien delimitado el terreno del juego.

Desarrollo: Un jugador toma el papel de defensa de la muralla, y se sitúa al centro de ella. Los demás jugadores se sitúan en uno cualquiera de los campos de seguridad que están a cada lado de la muralla.

Cada vez que suene el silbato del guía todos los jugadores a un mismo tiempo salen de su refugio para entrar en el otro extremo o zona de seguridad, luego de cruzar la zona de la muralla.

Deben pasar por la muralla, en este momento el defensor de ésta, sin salir de los límites de su zona, tratará de coger a algún jugador.

Los cogidos pasarán a ser sus auxiliares y en sucesivas carreras, cada vez que suena el silbato, le ayudarán a coger a los demás jugadores. Se continuará hasta que sólo quede un jugador que como premio a su habilidad, pasará a ser el defensor de la muralla en el próximo juego.

Reglas: El jugador que al huir salga de los límites del terreno, se considera como cogido.

Nombre: Cocodrilo.

Tipo: Dramatizado.

Materiales: Ninguno.

Organización: Se forman los participantes en dos líneas separadas de dos o tres metros, dándose las caras.

Un participante es el cocodrilo y nada por el río, entre las dos líneas.

Desarrollo: El guía escoge un pionero de cada línea, los que tratarán de cambiar de lugar, sin ser atrapados por el cocodrilo. Si alguno es atrapado se une al cocodrilo, y le ayuda a atrapar a los que aún quedan en las líneas.



Nombre: Pelota voladora.

Tipo: Predeportivo de baloncesto.

Organización: Se coloca en el medio del campo de juego, a unos siete u ocho pies del suelo, una cuerda o net. Se divide el destacamento en dos bandos y se sitúan cada uno en una mitad del terreno.

Desarrollo: El juego empieza cuando se le entrega la pelota a un bando para que éste tire la cuerda o net al campo opuesto. El juego se desarrolla lanzándose la pelota de un bando a otro, siempre por arriba de la cuerda. Los jugadores deben coger la pelota en el aire, o sea antes que toque el suelo. El jugador que tiene la pelota sólo puede dar un paso para lanzarla. Tan pronto un jugador recibe la pelota, debe lanzarla al otro terreno utilizando cualquier pase fundamental del baloncesto.

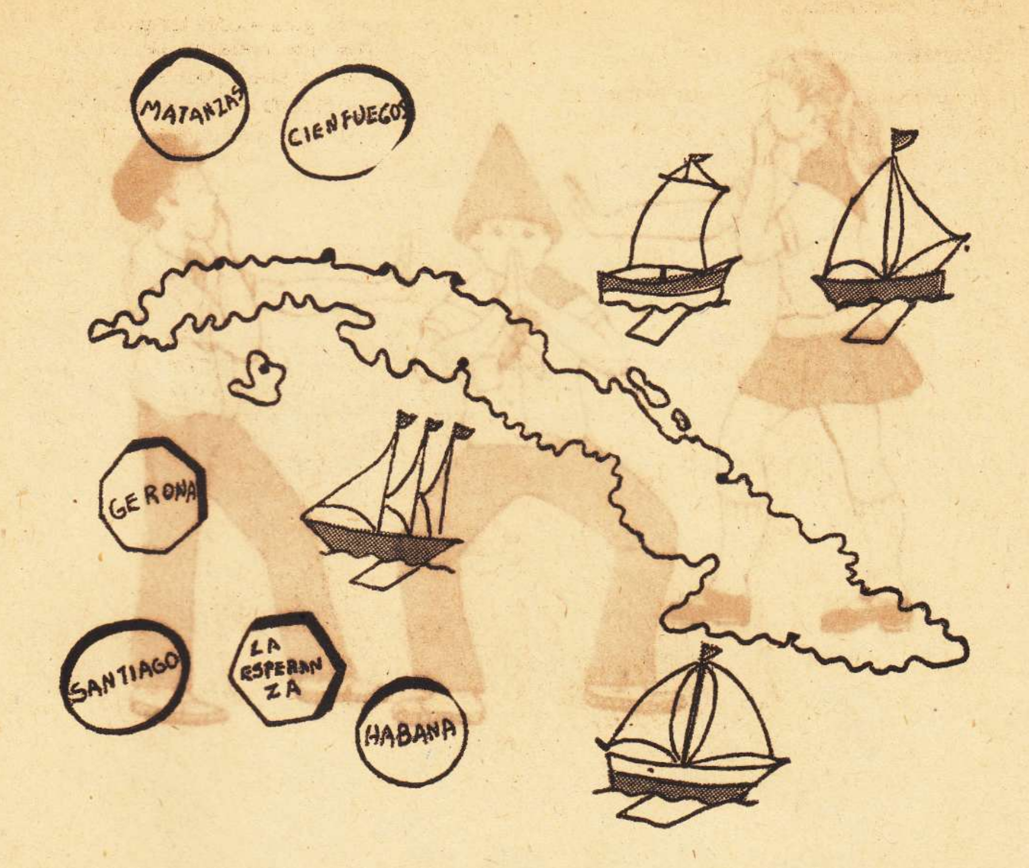
Cada vez que un equipo deje caer la pelota o cometa una infracción, se le anota un punto al equipo contrario. El equipo que al finalizar el juego tenga más puntos es el ganador.

Reglas: 1.— La pelota debe tirarse sobre la cuerda o net.

2.—Debe cogerse la pelota en el aire.

3.—Cada falta equivale a un punto para el equipo contrario.

4.—La pelota debe lanzarse inmediatamente que se recibe.



Nombre: La vuelta a Cuba en un barco de vela.

Objetivo: Que los pioneros ejecuten los conocimientos sobre geografía.

Material: Mapa de Cuba, barcos de vela dibujados (uno por cada jugador).

Organización: Se dibujan en un papel los barcos, luego lo recortan y lo pegan sobre un cartón fuerte para que no se rompa. A los barcos conviene que le pongan una pestaña para que se tengan de pie.

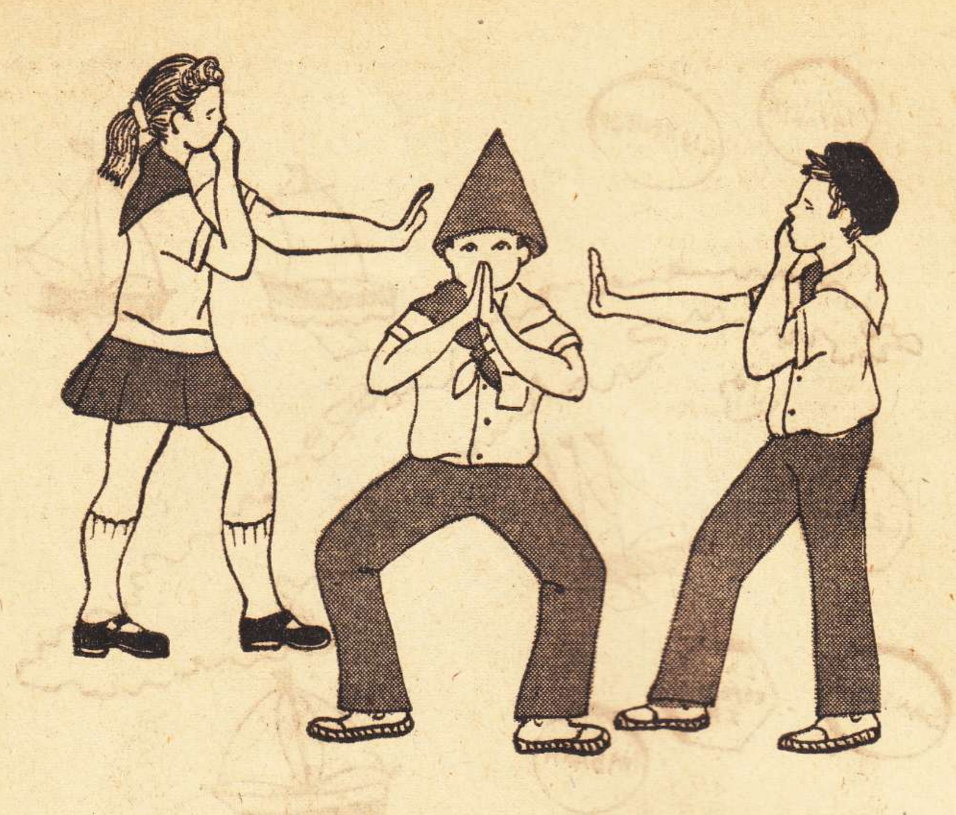
Al mapa se le marcarán con círculos numerados los puertos y bahías más importantes de Cuba.

Sobre unos cartoncitos se pondrán el nombre de los puertos marcados en el mapa y se colocan boca abajo, encima de la mesa o en el piso donde van a jugar.

Desarrollo: El pionero que tiene el barco número 1, coge un cartón y pone el barco sobre el puerto correspondiente. Si lo coloca mal, pierde retirando del mapa su barco. Si acierta, lo deja sobre el círculo que marca el puerto. Así juegan los jugadores, dando la vuelta completa y volviendo a poner cada jugador el cartón que sacó encima de la mesa, para que estén todos los nombres de los puertos dispuestos para ser sacados de nuevo.

Si un jugador vuelve a sacar el puerto donde ya tocó su barco, tiene derecho a volver a sacar otro cartón tantas veces como sea necesario.

Gana el primer jugador que ha tocado con su barco todos los puertos sin haberse confundido nunca.



Nombre: El moscón.

Objetivo:

Materiales: Ninguno.

Organización: Los pioneros se colocarán en filas por grupos de tres en tres, con las piernas abiertas y los pies en contacto al interior; el pionero que se encuentre en el centro tendrá las manos unidas por las palmas, y los pulgares junto a la boca (moscón). Los pioneros que se encuentran en los extremos se sitúan con un brazo extendido hacia delante y la palma hacia fuera. El otro brazo cruzado sobre el pecho y el dorso de la mano apoyado a un lado de la cara protegiendo el mentón. El moscón se cubrirá con un gorro que puede ser de tela o papel.

Desarrollo. El pionero que hace las veces de moscón emite el ruido de este insecto mientras amaga alternativamente a la derecha e izquierda, para dar con la mano abierta en la palma de la mano de los compañeros, intentando sorprender a éstos y esquivando a su vez el que éstos le golpeen sobre el gorro para tirárselo. No se moverán los pies. El brazo no se puede bajar para dar al gorro ni se puede repetir el golpe hasta no ser tocado otra vez por el moscón. El que logre tirar el gorro hará de moscón en la siguiente jugada.

Nombre: El ratón y el gato.

Tipo: Persecución

Organización: Se forma un círculo sencillo con las manos tomadas. Fuera se deja un pionero que hace el papel de gato y dentro del círculo otro que hace el papel del r a t ó n. Todos los pioneros del círculo representan ratones.

Desarrollo: A la s e ñ a l del silbato el pionero que representa al gato comienza la persecución. Los pioneros del círculo han de impedirle la entrada al mismo, cuando el ratón está dentro de éste, pero si el gato logra entrar, darán salida rápida al ratón e impedirán entonces que el gato salga. Esto lo harán manteniendo siempre formada la cadena y agachándose para impedir que el gato pase por debajo. Si éste intenta saltar, entonces se pondrán rápidamente de pie. El ratón siempre tratará de ponerse lo más lejos posible del gato; si el ratón es alcanzado se invierten los papeles.

También el guía podrá realizar una nueva selección de "gato y ratón" entre los pioneros del círculo, para evitar el agotamiento físico.

REGLA:

1—No se permitirá al gato ni a los raratones golpearse en forma alguna.



Nombre: La cadena.
Tipo: Persecución.

Organización: Los pioneros se colocarán en todo el terreno informalmente, es decir, estarán regados. El guía escogerá a un pionero que se quede, el cual comenzará el juego.

Desarrollo: Cuando el guía dé la señal para el comienzo, el pionero escogido perseguirá a sus compañeros para agarrarlos. Cada vez que logre coger a uno lo aguanta por la mano y así van formando la cadena a medida que se vayan agarrando pioneros.

Mientras queden pioneros, la cadena correrá detrás de ellos (pudiendo agarrar sólo los que se encuentren en los extremos de la misma).

No se podrán soltar de las manos mientras corren. Ganará el último que quede sin ser cogido.

REGLAS:

1—La cadena no se puede romper.
2—Solamente los extremos de la cadenas son los que se pueden coger.



Nombre: El lobo y los corderos.

Tipo: Persecución.

Material: Ninguno.

Organización: Los pioneros que representan a los corderos situados informalmente en el terreno. Un pionero representa al lobo. Se fijará una zona de seguridad.

Desarrollo: Al comenzar el juego los corderitos pasarán repartiéndose por distintos lugares, pero siempre alerta por si el lobo aparece y cuando esto sucede el corderito que lo descubre da la voz de "el lobo" para avisar de ese modo a los demás. El cordero que sea cogido pasa al papel del lobo y éste al de cordero.

Reglas: Ningún cordero podrá ser atrapado después de rebasar la línea de seguridad.

El lobo debe esconderse y cuando ya no se le vea, el guía sonará el silbato para que salgan los corderos.

Nombre: Cuadrúpedo, ave y pez.

Tipo: Coeducativo.

Material: Una pelota blanda.

Organización: Los jugadores pueden colocarse sentados formando una circunferencia, o en cualquier otra disposición que deseen. Un pionero con una pelota blanda y pequeña en sus manos, quedará en pie.

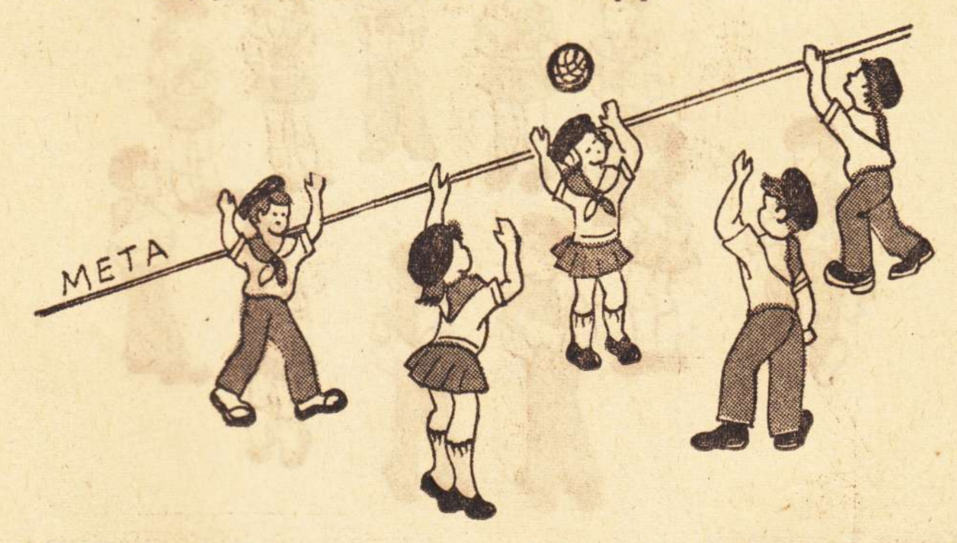
Desarrollo: El juego comienza cuando el pionero que se halla de pie, dice las siguientes palabras: "Cuadrúpedo, ave y pez" repitiendo enseguida una de las tres palabras y contando inmediatamente hasta diez. Al mismo tiempo que dice las primeras palabras, tira la pelota a cualquier jugador, el cual mientras éste cuenta hasta diez y antes de que haya llegado a esa cifra, ha de decir el nombre de un animal de la especie que se mencionó en último término.

Ejemplo: El jugador del centro dice: "Cuadrúpedo, ave y pez" —¡cuadrúpedo! Entonces el jugador tocado por la pelota, mientras aquél cuenta hasta diez, deberá decir un nombre de cuadrúpedo, teniendo cuidado de no repetir un nombre que haya dicho otro jugador, porque en este caso pierde y tendrá que pasar a ocupar el lugar del pionero que está en el centro. Esto le ocurrirá igualmente en el caso de no mencionar un nombre de cuadrúpedo cuando se le pide o decirlo después de contarse hasta diez.

Este juego es de gran valor porque acostumbra al pionero a elaborar rápidamente una respuesta adecuada, así como para modificar el carácter de los tímidos.

REGLA

1—El jugador a quien se le lanza la pelota debe decir el nombre de una especie de animal igual al último que se ha pronunciado luego de decir. "Cuadrúpedo, ave y pez".



Nombre: Cuidado con la pelota

Tipo: Competencia colectiva

Material: Pelota de goma suave.

Organización: Los pioneros escogidos para la realización del juego formarán un círculo, dejando una separación de dos o tres metros por pionero. En el centro del círculo se situará un pionero que será el que se queda. A una distancia prudencial del círculo se trazará una línea.

Desarrollo: Cuando el guía dé la señal para comenzar el juego los pioneros que forman el círculo se pasarán la pelota unos a otros. Cuando uno de ellos lo estime conveniente, la dejará caer e inmediatamente todos los jugadores que forman el círculo saldrán corriendo hacia la línea de llegada. El pionero que se encuentra dentro del círculo se dirige a coger la pelota para lanzarla, suave y de la cintura hacia abajo, al compañero que tenga más cerca o al que estime conveniente.

El pionero que sea tocado se quedará y en caso de que la pelota no le dé a ninguno ocupará nuevamente el lugar dentro del círculo.

REGLAS

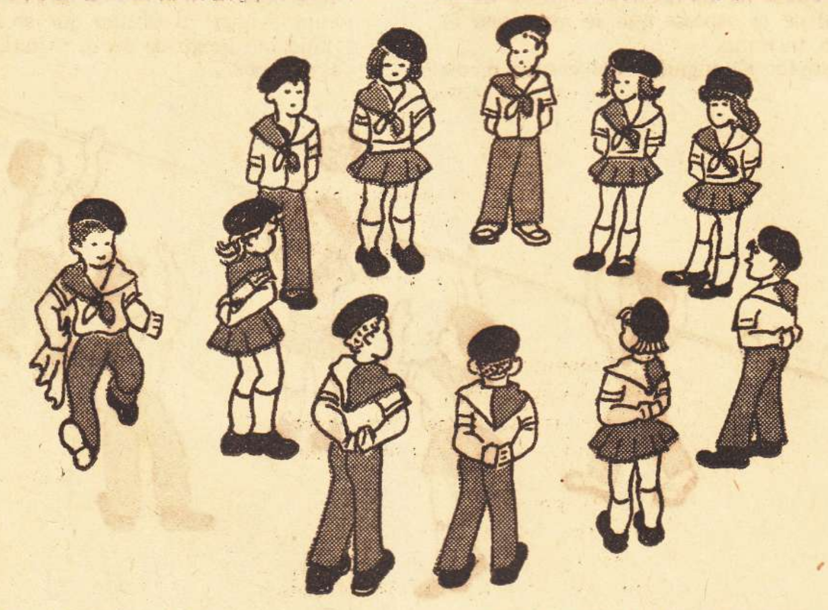
1—Los jugadores no podrán correr hasta que la pelota caiga en el suelo.

2—El tiro de la pelota se hará suave.

Nombre: Conseguir la bandera.
Tipo: Persecución.
Material: Una banderita con su asta de medio metro aproximadamente.
Organización: Se escogerá un pionero para que vigile la bandera, el cual se colocará cerca de ella. El resto del destacamento se repartirá por todo el terreno.
Desarrollo: Se elige a un pionero que será el que cuida la bandera y tratará de que nadie pueda cogerla. Cuando los pioneros traten de posesionarse de la bandera el pionero que cuida de ésta tocará a todo el que sea posible. El pionero que es tocado pasa a ser colaborador del cuidador de la bandera, ayudándole a tocar a los demás pioneros. No se puede salir de la zona a tocar a otro, hasta que algún pionero logre llevarse la bandera. En ese momento el que cuida la banderita perseguirá al que logró cogerla, quien podrá pasársela a sus compañeros. Si es cogido el que tiene la banderita, se comienza nuevamente el juego quedándose éste como cuidador.

REGLAS:

1—No puede salirse de su zona límite el que cuida la bandera mientras ésta no sea cogida.
2—Los auxiliares en ningún momento pueden salir de la zona límite.



Nombre: El sorprendido.

Tipo: Persecución.

Material: Un pañuelo.

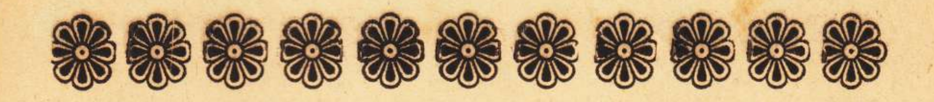
Organización: Los pioneros se reunirán en un círculo procurando estar lo más unidos posibles y con las manos atrás. Se señalará un pionero que es el que comienza el juego, o sea, es el que se quedará.

Desarrollo: Los pioneros formarán un círculo con las manos detrás y mirando al centro del círculo. El pionero que se queda fuera del círculo tendrá el pañuelo en sus manos y comenzará a dar vueltas alrededor de la rueda, colocando el pañuelo en las manos de cualquier pionero de los que están formando el círculo.

Cuando uno de los pioneros sienta que le han puesto el pañuelo en las manos, procederá a pegarle al compañero que tiene a la derecha o a la izquierda. Debe pegarle de la cintura hacia abajo. El pionero al que se le pega correrá lo más rápidamente posible, dándole la vuelta al círculo hasta volver a su lugar. Entonces el pionero que perseguía con el pañuelo quedará fuera del círculo para ponerlo en las manos de otro y se repita en la misma forma anterior al juego. El pionero cuando entrega el pañuelo a un compañero ocupa el lugar de éste.

REGLA

No se puede mirar para atrás mientras se entrega el pañuelo.



Poemas

FIDEL

I

Perfil que se recorta
sobre el azul del cielo;
paloma en pleno vuelo
que quiere descansar.

Asombro de palomas
y palomas de asombro,
se le posó en el hombro
Piquito de coral.

(Esa paloma blanca
de la canción de cuna
junto a la barba bruna,
quién la podrá olvidar?)

II

El Comandante,
como un gigante,
tiene unas leguas de siete botas:
digo, unas botas de siete leguas.

Vuelan gaviotas,
galopan yeguas
y los aviones
son más veloces que los ciclones

Fidel, barbudo, llega primero;
Fidel, ligero
con sus botazas de guerrillero.

Así en Oriente
o en Vueltabajo,
en horas buenas o en horas malas

En todas partes, Fidel presente
en el trabajo
o entre las balas.

Como si fueran hechos de alas
sus zapatones de combatiente.

Tomado de:
Juegos y otros Poemas.
De: Mirta Aguirre



V I E T N A M

Isaac Carrillo

¿Conoces tú la región
donde lo heroico florece,
donde en gloriosa eclosión
un pueblo crece y se crece
todo sangre y corazón?
¿Dónde la guerra taló todo el monte y
(y todo el llano
y nadie retrocedió?
¿Donde, gigante se alzó
un pueblo que es nuestro hermano?
Pueblo de recio esplendor que
lucha por ti y por mí;
pueblo que, al pelear así,
presta su nombre al honor.
¿Conoces tú a Viet Nam?
Di.

Tomado de:
Juegos y otros Poemas.
De: Mirta Aguirre
De: Mirta Aguirre

D E C I M A

Décima es caña y banano,
es palma, aceite y anón.
Décima es tabaco y ron,
café de encendido grano,
Décima es techo de guano,
es clave, guitarra y tres.

Es taburete en dos pies
y es Cuba de cuerpo entero,
porque ella nació primero
y nuestro pueblo, después.

Tomado de:
Juegos y otros Poemas.
De: Mirta Aguirre

C O R T E S I A

Limón, limonero,
las niñas primero.
Ceder la derecha,
quitarse el sombrero,
jugar a la dama
y a su caballero.
Limón, limonero,
las niñas primero.

Tomado de:
Juegos y otros Poemas.
De: Mirta Aguirre



AREA HIJOS DE TRABAJADORAS **SEMANA del 15 al 20 de julio**

Felipe Poey

PIONEROS DEL PRIMER CICLO — PIONEROS DEL SEGUNDO CICLO

HORARIO	ACTIVIDADES	DESTACAM.	PART.	CUMPLIM.	ACTIVIDADES	DEST.	PART.	CUMPLIM
LUNES								
8:00 — 8:15 a.m.	Pase de lista	1, 2, 3			Pase de lista	4, 5, 6		
8:30 — 10:00 "	Las estatuas Carreras de caballos Rondas de adivinanzas	1, 2			Tabla de maní picao El túnel	5, 6		
10:00 — 10:30 "	MERIENDA				MERIENDA			
10:30 — 12:00 "	Juegos de ronda	1, 2, 3			Mapa de Cuba	4, 5, 6		
12:00 — 1:00 p.m.	ALMUERZO				ALMUERZO			
1:00 — 2:30 "	REPOSO				REPOSO			
2:00 — 4:00 "	Festival Nacional de Cultura	1, 2, 3			Juegos Deportivos Nacionales	4, 5, 6		
4:00 — 4:30 "	MERIENDA				MERIENDA			
4:30 — 6:00 "	Narraciones de cuentos	1, 2			El gorro	4		
	Casa de Ardilla	3			Competencias de canciones	5, 6		

NOTAS:

1—La casilla de horario debe contemplar todos los días de la semana de lunes a sábados sólo se programará hasta las 12:00 del día.

2—En la casilla de actividades se situarán, por horas tantas actividades como sea necesario de acuerdo a los destacamentos que tenga el área.

3—En la casilla de destacamentos participantes se anotarán los números de los destacamentos que participarán en la actividad programada para esa hora. Puede programarse una actividad para cada destacamento en cada hora. En caso de que varios destacamentos vayan a realizar lo mismo a la vez, se consignará como aparece en el modelo.

4—La casilla de cumplimiento es para controlar si la actividad se cumplió o no.

